

SEGA MARK III 専用

SEGA MY CARD MARK III

F-16 ファイティング ファルコン

F-16 FIGHTING FALCON

ゲームの遊び方

1人～2人用



SEGA®

この商品は、米国エクサ・コーポレーションと株アスキーの許諾を得て製造したものです。

ゲームを始める前に読んでおこう	1
操作方法	4
ヘッドアップディスプレイ	8
— プレイする前に覚えよう —	
画面の説明	9
計器の読み方	13
遊び方	14
レベルの説明	16
操作早見表	18
操縦機能説明	20
レーダーについて	23
戦闘中の画面	26
攻撃	27
スコア	29
空中戦に勝つには	30
三面図	31
F-16 ファイティングファルコンのデータ	33
アソビン教授からのアドバイス	34
セガマイカード MARKⅢからのお願い	35
スコアブック	36
2人でプレイするためには、2枚の“F-16 ファイティング ファルコン”的カードと2組のSEGA MARKⅢ+SK-1100、そして、2つのSK-1100をつなぐ“ケーブル”(別売)が必要です。	
キーボードを使うと、F-16の操作性が倍増します。	

☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガマイカード MARKⅢは、コンピュータテレビゲーム SEGA MARKⅢ専用です。
(キーボード操作が必要なゲームは、SK-1100をつ
ないでください。)

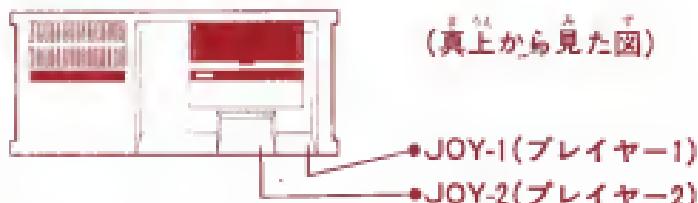
セガマイカード MARKⅢの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく
- ② 次に、カードを差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の接続を確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取付け位置



上のJOY-1、2にジョイスティックを差し込もう。

いま
今から、あなたは、米国製多目的戦闘
機
に搭乗し、壮絶なドッグファイトを展開

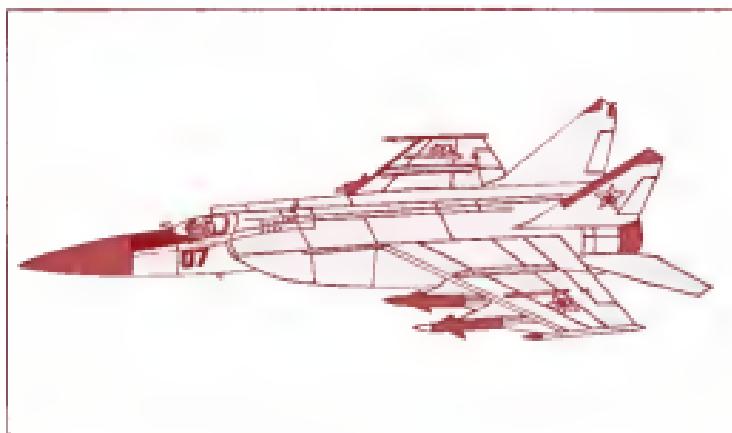


F-16 ファイティング ファルコンは、最高
速度1450マイル(約マッハ2)、最大高度50500
フィートの高速戦闘機。

ミサイルと20ミリ口径バルカン砲のほかに、
オートマチック追尾機能や対ミサイル用の電
子擾乱装置(ＥＣＭ)を搭載している。

機 F-16 ファイティング ファルコン する。

に対する敵機は、

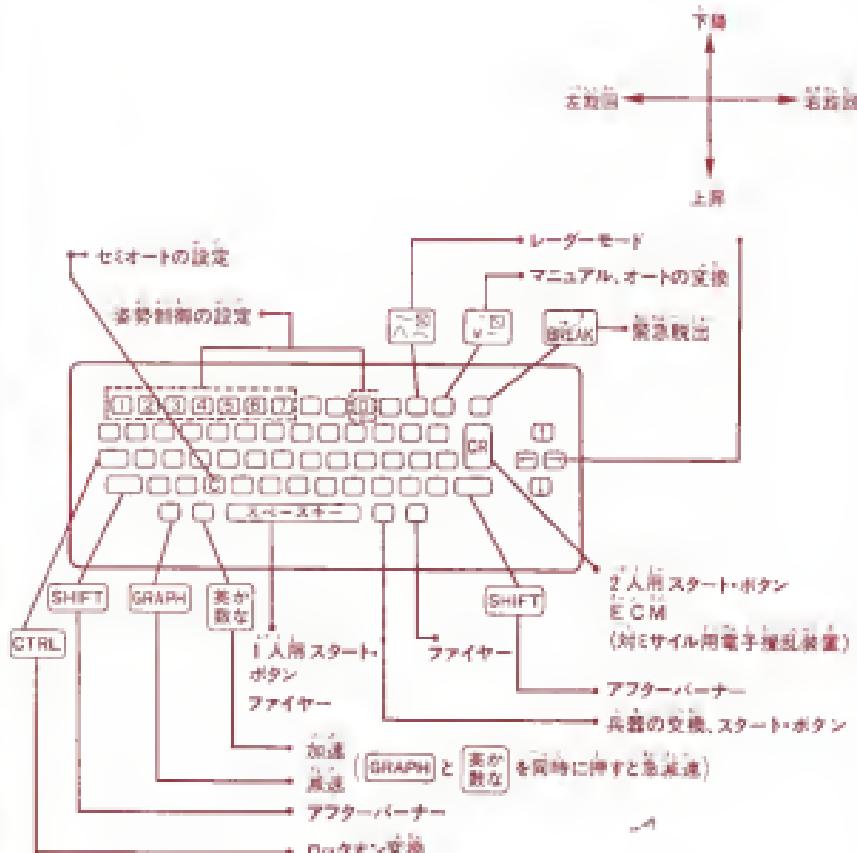


MIG-25 フォックスバット

ソ連製の高速戦闘機。F-16と同等の性能を備えている。

操作方法

★キーボード(SEGA MARKIII+SK-1100)で遊ぶ場合★



SK-1100の EMER ボタンを押すと、緊急脱出できる。

☆ジョイステイック (SJ-150シリーズ)
 SJ-200
 SJ-300シリーズ) で遊ぶ場合☆

SK-1100のスペースキー や [CR] でゲームスタート。

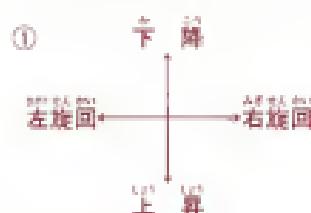
SJ-150シリーズ(別売)

ジョイパッド2 ジョイパッド1



SJ-200

ジョイステイック(ジョイパッド)1

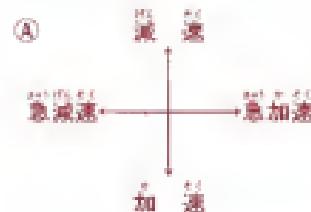


ジョイステイック2 ジョイステイック1



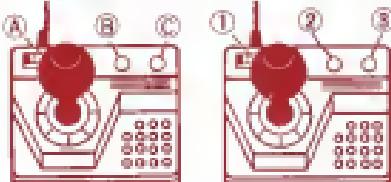
①真縦交換
 ②真横交換
 ③ファイヤー・ボタン

ジョイステイック(ジョイパッド)2



SJ-300シリーズ(別売)

ジョイステイック2 ジョイステイック1

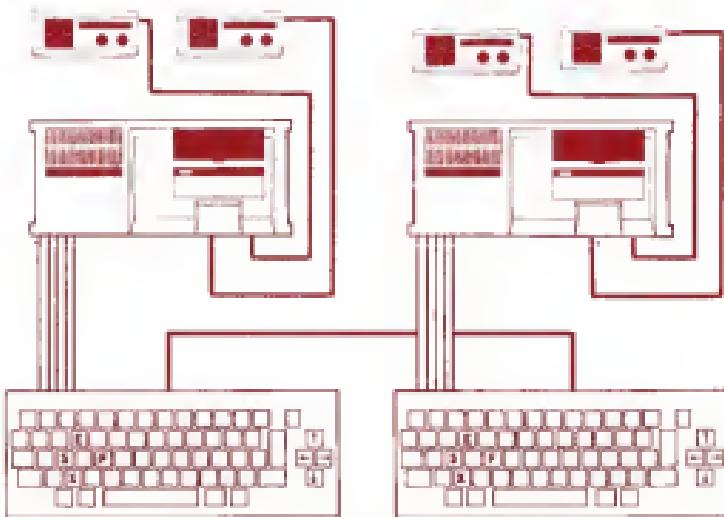


①ECM
 (対ミサイル用電子機乱装置)
 ②ロックオン交換
 ③EJECT、オート・マニュアル
 の交換

— またりよう せつぞくほうほう —— 2人用プレイの接続方法

2人でプレイするためには、2枚の“F-16 ファイティング ファルコン”的カードと2組のSEGA MARKIII+SK-1100、そして、2つのSK-1100をつなぐ“ケーブル”(別売)が必要です。

次のように、ケーブルで、それぞれのSK-1100のプリンタ端子をつなごう。また、ジョイスティックでプレイする場合も、1人が2本のジョイスティックを同時に使って、プレイすることになる。



2台のマークIIIをつなげば迫力倍増、2人で遊べる

「F-16 ファイティング ファルコン」。

接続用「JOY-JOYケーブル」限定発売、1,500円。

詳しくは、本社TOY事業部消費者サービス課まで。

★ジョイステイック(ジョイパッド)とキーボード★

このゲームは本来キーボードでプレイするものである。しかし、ジョイステイック(ジョイパッド)でもプレイできるし、キーボードと同時でも使える。この組合せはキミの自由だから使いやすい組合せで使うとよい。

★ジョイステイック(ジョイパッド)1個でプレイする。

スタート・ボタンと発射ボタン、操縦レバーが有るので最低のコントロールと攻撃はできる。しかし、ロックオンやオートパイロットの機能が無いので敵機を撃墜するのはむずかしい。また、攻撃されたときもECMが使えない。

★ジョイステイック(ジョイパッド)2個でプレイする。

ほとんどの機能が使えるので十分ゲームを楽しめる。使えない機能は以下の通り。

セミ・オート

レーダーモードの切り替え

姿勢制御の設定

これらの機能がなくても敵機を追い詰めるのに問題はない。

★キーボード(SK-1100)でプレイする。

全部の機能が使える。

★キーボード(SK-1100)+ジョイステイック(ジョイパッド)1個で遊ぶ。

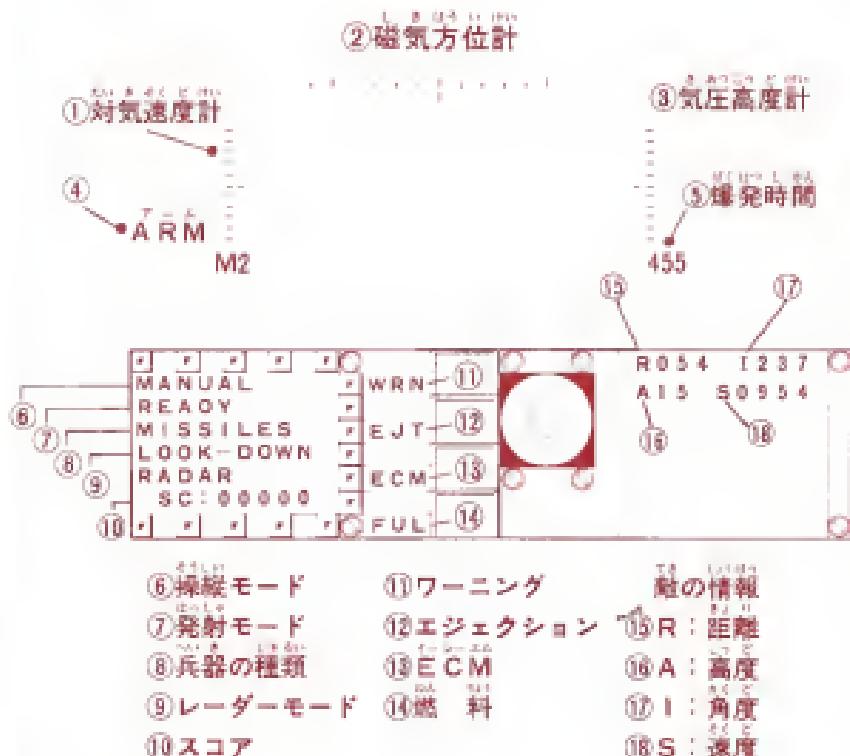
コントロールはジョイステイック(ジョイパッド)を使い、他の機能はキーボードから行なう。

この組合せが一番使いやすい。

☆ヘッドアップ ティスプレイ☆

最近のジェット戦闘機は、ヘッドアップディスプレイを装備している。これにより高速で移動している目標から目を離さずに、必要な情報を見ることができる。

画面の下半分はコックピット（操縦席）の計器盤である。上半分はキャノピー（風防）から見た景色である。この風防ガラス上に飛行に必要な情報を投影するのがヘッドアップディスプレイだ。ここには、速度、方位、高度を表示。



—プレイする前に覚えよう—

☆画面の説明☆

ゲームが始まると、F-16のコックピット内の計器とヘッドアップディスプレイが現われる。その向こうには水平線と天空が広がっている。この空のどこかで敵機がキミに襲いかかろうとしている。自分の目とレーダーで見張りをしなければならない。敵の攻撃を受ける前に発見できないと撃墜されるのだ。

“ドッグファイト”(空中戦)に生き残るために計器の見方をしっかりと覚えておこう。

①対気速度計

大気に対する航空機の速度(時速)を表わしている。単位はマイル(1.6km)で、0～1450(マッハ2)まで50マイルきざみで示す。中央の数字が現在のデータ。

②磁気方位計(コンパス)

磁北(磁石の針の差す北。北極点とはすこしずれている)に対する機首の向いている方位を示す。

北……0度と360度

東……90度

南……180度

西……270度

方位は10度単位で表示する。中央の数字が現在のデータ。

③気圧高度計

大気の気圧による高度を表わす。

単位は100フィートで00～505まで50フィートきざみで表示する。中央の数字が現在のデータ。

④ARM

現在選ばれている兵器と弾数を表示している。

ミサイルは2~6発までレベルで違う。

ARM M2……ミサイル2発有り。

20ミリ・バルカン砲は500発持っている。

ARM 320……GUN 320発有り。

⑤爆発時間

ミサイルが爆発するまでの秒数。0~525まであるが実際の秒数とは違っているので注意すること。5ずつ減っていく。

発射するまえに敵との距離を確認することを忘れずに。

⑥操縦モード

操縦モードを切り替えるごとに表示も変わる。

MANUAL (手動操縦)

すべての操作は手で行うことになる。

AUTO-PILOT (自動操縦)

兵器の発射以外、すべてコンピュータが自動的にしてくれる。

アフターバーナー(急加速)は手動で働かせる。

SEMI-AUTO (半自動操縦)

このモードに入ったときの速度が保たれて、それ以外の機能は手動になる。

⑦READYとCHANGE

兵器が使用できる状態になるとREADYの表示になる。
兵器を交換した直後の数秒間はCHANGEと表示され
て、その間は兵器の使用ができなくなる。

⑧兵器の種類

現在発射できる兵器を教えてくれる。

MISSILES……ミサイル

20 MM GUN……20ミリ・バルカン砲

⑨レーダーモード

現在のレーダーモードを知らせる。

LOOK-DOWN 下方向を重点的に見る。

LOOK-UP 上方向を重点的に見る。

(詳しくは22ページを見る。)

⑩スコア

SC: 00126のように表示する。

(詳しくは29ページを見る。)

⑪WRN

ワーニング(WARNING)は敵のミサイルが発射されると点灯する。

⑫EJT

エJECTION(EJECTION)は、被弾して回復不能になったときに緊急脱出をランプで教える。

⑬ECM

敵ミサイルの追跡を妨害攪乱する。

⑭FUL

燃料の残量を示す。加速、急加速などをする場合は使い過ぎないように燃料を確かめておこう。

⑮R

レインジ (RANGE) は、追跡している敵までの距離。
(単位は1/10マイル)

バルカン砲はRが10前後でなければ当たりにくい。15以上離れると弾丸が届かない。

⑯A

アーチチュード (ALTITUDE) は、追跡している敵の高さ。
(単位は1000フィート)

⑰I

敵機までのインターセプト角

⑱S

追跡している敵のスピード。(単位は時速マイル)

計器の読み方

表示	機能	表示	機能
MANUAL	手動操縦	AUTO-PILOT	自動操縦
READY	発射OK	CHANGE	準備中
MISSILE	ミサイル	20 MM GUN	機関砲
LOOK-DOWN RADAR	下方レーダー	LOOK-UP	上方レーダー
SC:0024	スコア		

表示	説明
WRN(ワーニング)	敵機がミサイルを発射した
EJT (バイロット・エジェクション)	被弾、回復不能のため緊急脱出
ECM(電子攪乱装置)	ミサイルの直撃をかわせ
FUL(燃料)	残量がゼロになると墜落

遊び方☆

—空中戦を体験してみたいキミに—

一度、ジェット戦闘機に搭乗してみたいと思っているキミの前に、新鋭ジェット戦闘機「ファイティングファルコン」がある。これを操縦して大空中戦（ドッグファイト）を体験しよう。

★ゲームの目的★

つぎつぎと現われる敵機を、ミサイルと20ミリ・バルカン砲で撃墜するのだ。しかし、敵も逃げてばかりではない。時には正面から、または後方や頭上から攻撃してくれる。キミは、コックピットの計器とレーダーを頼りに敵を見つけて攻撃しなければならない。

レベル選択画面に表示された数の敵機を撃墜すると1画面終了。次の画面に進める。

★GAME OVER★

敵のミサイルや機関砲の攻撃を受けると撃墜される。しかし、脱出できれば、脱出ポイントは貰える。

敵弾を受けた状態

カンカンと音がする。 被弾している。	発撃されると撃墜される。 脱出のチャンスあり。
画面全体が赤くなる。	操縦がほとんど不能になる。 脱出のチャンスあり。
画面上半分が赤くなる。	一瞬に破壊された。 脱出できず。

撃墜されるとゲームオーバー。脱出できればポイントがある。

☆ スタートのしかた ☆



ジョイスティック（ジョイパッド）で遊ぶ。

JOY-1の②または③のボタンを押す。



レベル画面になる。→ 遊ぶレベルを決める。



もう一度JOY-1のスタート・ボタンを押すとゲーム開始。

SK-1100キーボードで遊ぶ。

キーボードのスペースキーまたはHOME/CLRキーを押す。



レベル画面になる。→ 遊ぶレベルを決める。



もう一度キーボードのスタート・ボタンを押すとゲーム開始。

2人で遊ぶ場合は、セガマークIII 2台とSK-1100が2台、それと専用ケーブルが必要です。2人用遊び方は別売の専用ケーブルに付いております。

★レベルの説明★

電源を入れた直後の画面、またはデモ画面の時にスタート・ボタンを押すとレベル表示画面になる。

このとき、JOY-1のレバーを上下、またはカーソルキーの□□を押せばレベル番号が変わる。

遊びたいレベルを選び、スタート・ボタンを押すと空中戦が始まる。



レベル表示画面に現われる機数が、そのレベルの敵機の総数。黒い機体が画面に同時に現われる敵機の数。

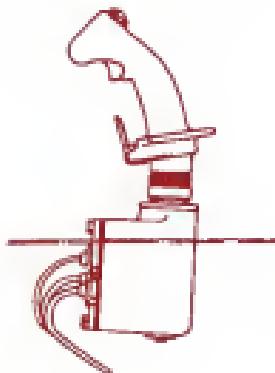
レベル数	敵機の数	同時に出来る敵機の数	画面の色
1	1	1	青
2	2	2	青
3	3	2	青
4	4	2	青
5	5	2	黒
6	3	3	青
7	4	3	グレー
8	6	3	青
9	7	3	青
10	8	3	青

F-16C コックピット

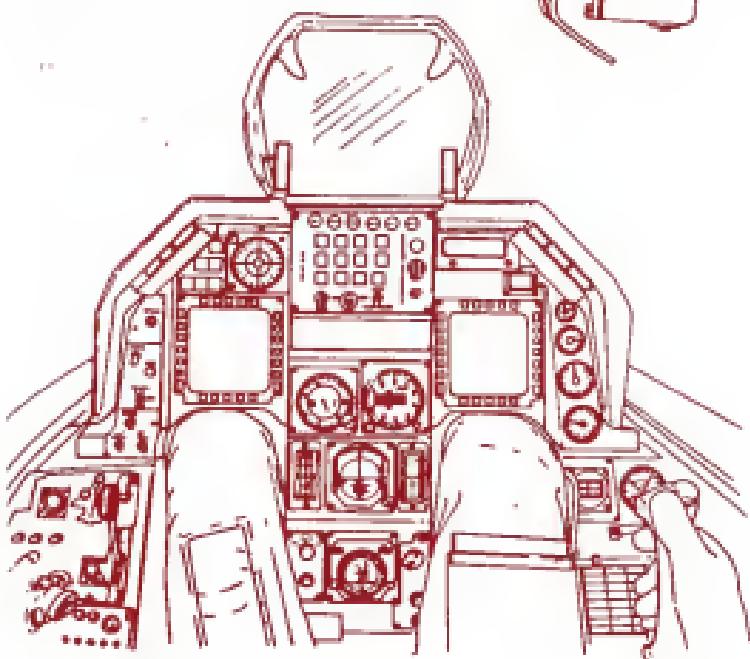
なんと！ これが本物のF-16の
操縦桿だ。

まるでジョイスティックみたい！

コントロール・
スティック



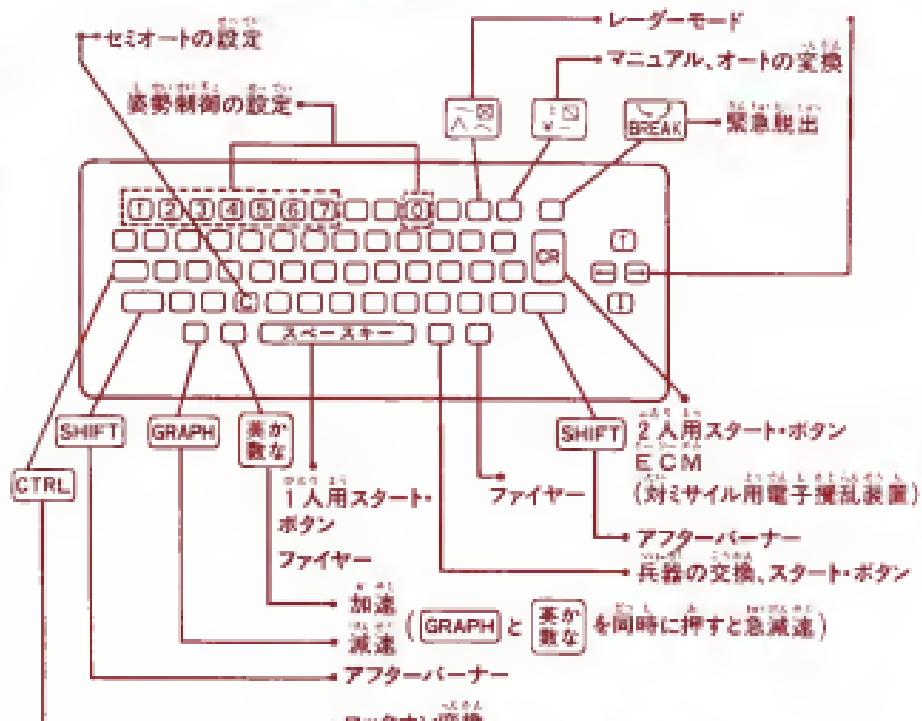
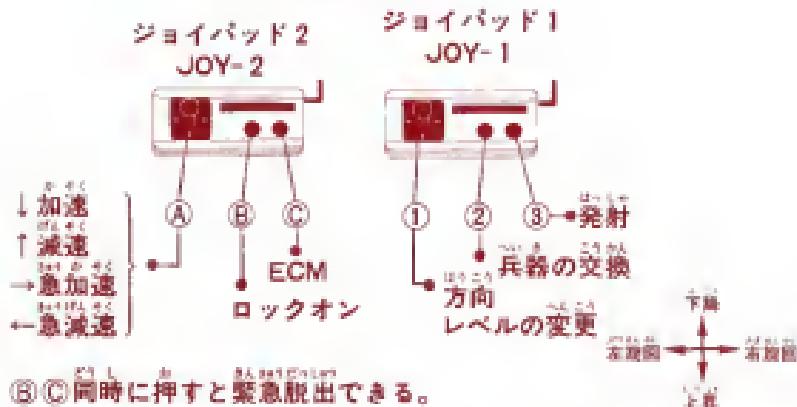
F-16Cのコックピット



操作早見表

	ジョイパッド	キーボード
スタート	JOY-1 ボタン2 または3	SPACE INS/DEL
下降	JOY-1 ↑	カーソルキー ↑
上昇	JOY-1 ↓	カーソルキー ↓
右旋回	JOY-1 →	カーソルキー →
左旋回	JOY-1 ←	カーソルキー ←
兵器の交換	ボタン2 2・3同時	HOME/CLR
発射	ボタン3	SPACE INS/DEL
加速	JOY-2 ↓	カナ
減速	JOY-2 ↑	GRAPH
急加速	JOY-2 →	SHIFT+カナ
急減速	JOY-2 ←	GRAPH+カナ
ロックオン変更	ボタンB	CTRL
ECM	ボタンC	CR
MANUAL(手動) AUTOPILOT 切り替え	ボタンB・C同時	¥
SEMI-AUTO	ナシ	C
緊急脱出	ボタンB・C同時 EJT時のみ	BREAK
RADAR 切り替え	ナシ	^

操作図解



SK-11機の BREAK ボタンを押すと、緊急脱出できる。 19

そろばんのう そつめい ☆操縦機能の説明☆

上昇

レバーーやキーを押し続けると高度が上がるが、ある点から高度が下がり始める。これは宙返りに入ったのだ。

高度計の数字に注意しよう。上昇中は減速する。

下降

レバーーやキーを押し続けると高度が急速に下がりだす。コックピットの外が青くなつたときは、垂直下降で危険な状態だから機首を立て直さないと墜落する。下降中はどんどん加速する。

右に傾ける

レバーーやキーを右に押すと機体は右に傾くので、水平線は反対に左に傾く。そのまま押し続けると横転に入る。90度傾いたところで止めると旋回を始める。

左に傾ける

レバーーやキーを左に押すと機体は左に傾くので、水平線は反対に右に傾く。そのまま押し続けると横転に入る。90度傾いたところで止めると旋回を始める。

飛行中は高度計を注意して見ていよう。高度が下がっているときに機体を下降させたり、傾けると墜落する危険がある。

敵の攻撃が無いかぎり、機体を水平にしてゆっくり上昇しよう。

特に注意することは、画面から水平線が消えたらすぐに機首を引き起こさないと墜落する。

緊急減速

急激に減速が必要なときに使う。

急加速(アフターバーナー)

敵との距離を急速に縮めたり、離したりするときに使う。燃料を大量に使うので残量に注意。
オートパイロットのときでも使える。

ロックオンの変更

敵機が2機以上見えるときに使うと、ロックオンする敵機を変更できる。

ミサイルが爆発した後や、自機が被弾した場合、再びロックオンする必要がある。

E C M(電子攪乱装置)

敵ミサイルの追尾を妨害する。ただし、敵がミサイルを撃ってきていないときは作動しない。

操縦モードの切り替え

スタートしたときはMANUAL(手動操縦)になっている。

MANUAL……すべての操作をしなければならない。
AUTOPilot……発射以外はすべて自動操作になる。

セミ・オート……現在の速度のままになる。それ以外はマニュアルと同じ。

マニュアル→セミ・オートの切り替えは、Cキーを押す。

Cキーを押してからヘキーを押すとオート→セミ・オートの切り替え。

緊急脱出(EJT)

被弾して火災が発生するとEJT(エJECT)ランプが点灯します。すこしの操作はできますが早めに脱出すること。

レーダー・モード

キーボードからだけ操作できる。

LOOK-UP

上は13000フィート、下は3000フィートまでをスキャン(走査)する。レンジ(距離)は80マイル。

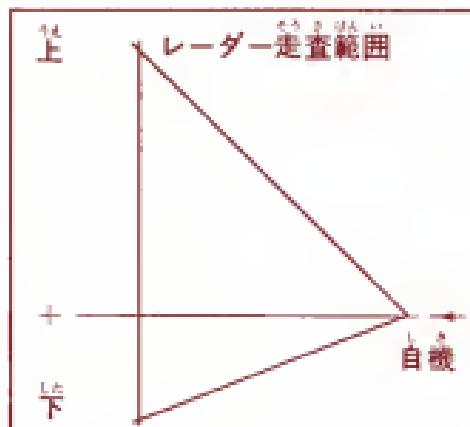
LOOK-DOWN

上は3000フィート、下は12000フィートまでをスキャン(走査)する。レンジ(距離)は60マイル。

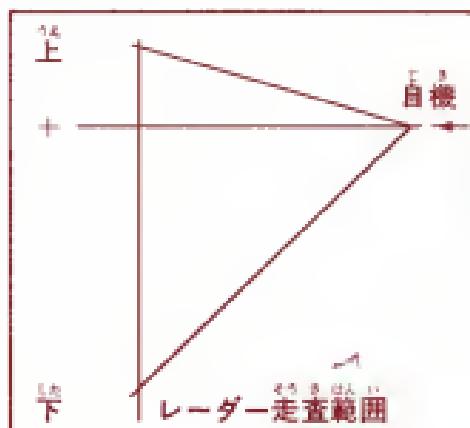
レーダーについて

敵機が見えないときはレーダーで捜す。
画面右の+のある部分が水平レーダー。

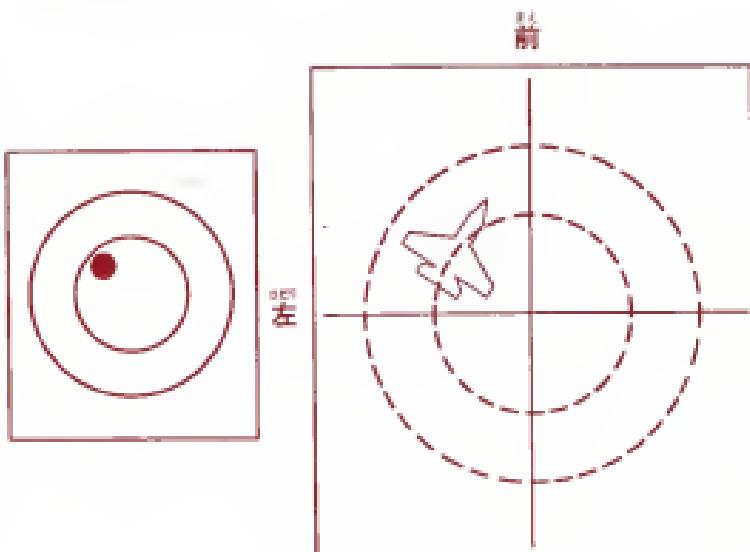
ルックアップ・モード



ルックダウン・モード



レーダーサークル



レーダーサークル

真上からみた状態を示す。

水平レーダーに敵機が映っていないなくても、サークルレーダーに敵機が映っていれば真上にいて攻撃の機会を待っている。

そのままにしているとミサイルで一撃される。

このような状況になつたら、機体を90度に傾け旋回すれば敵機を発見できる。

レーダーを読むことが空中戦に生き残る絶対条件だ。

姿勢制御の反応速度の設定

キーボードからだけ操作できる。

操縦レバーを動かすと機体はその方向に反応する。

この時の反応時間を0～7までの8段階に切り替えることができる。

この機能は目に見えるほどはっきりしていませんが、0と7ではあきらかに違います。

反応時間は

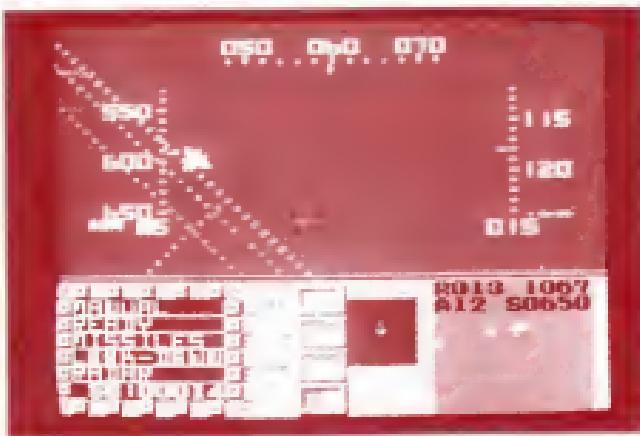
0……最も変化が緩やかで、細かい操作に適している。

7……最も急激な変化をする。

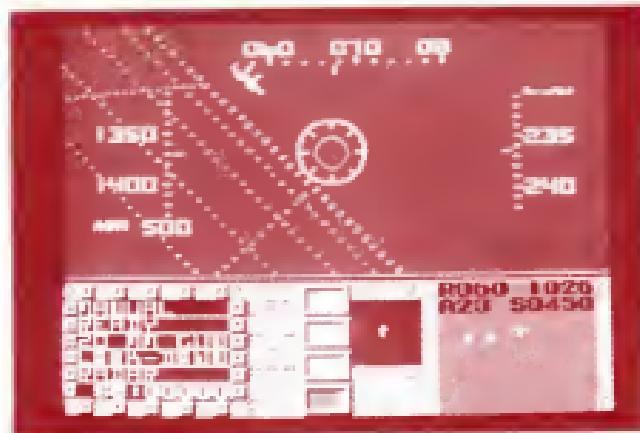
ゲームスタート時には4に設定されている。

せんとうじゅう かくめい
☆ 戰闘中の画面 ☆

ミサイル発射のためにロックオンのボタンを押した状態。
赤い円内に敵機を捕えている。



20ミリ・バルカン砲の発射準備完了。画面中央の2重の
円はバルカン砲の照準だ。敵機が中央にきたら発射する。



攻撃

攻撃兵器は遠距離ではミサイル、近距離では20ミリ・バルカン砲を使う。

ミサイルで攻撃するには敵機をロックオン（赤い丸の中に敵機をいれる）しなければ当たらない。

敵機に20ミリ弾を9発命中させると撃墜できる。

敵機にある程度弾が命中すると赤にかわり、さらに命中弾を与えると墜落しレーダーから消える。

画面上に敵機を発見したら、オートパイロットに切り替えるとF-16は自動的に敵機を追跡はじめる。

このときは、ロックオンも自動的にされている。

攻撃兵器も敵機までの距離により自動的に切り替えられる。

ミサイルで攻撃するには、敵機までの距離とミサイル爆発秒距離を確かめておかなければならない。ミサイル爆発秒距離は5秒ずつ減っていく。

敵機がミサイル爆発秒距離32秒以内に入ったら、20ミリバルカン砲の照準が表示されミサイルを述べない。

ミサイルと20ミリ弾の数

レベル	ミサイル数	20ミリ弾
1	2	
2	3	
3~7	4	500
8~10	6	

その他

燃料に注意

燃料は最大13分飛行できるだけつんでいる。高速で長時間飛行したり、急加速（アフターバーナー）を何度も使うと飛行時間が短くなる。燃料が切れると墜落する。

アフターバーナーは急速に敵機に近づくには有効だが燃料の消費も多いので気をつけよう。アフターバーナーを止めるとエアーブレーキがかかり減速する。

戦闘上の注意

敵のミサイルをECMでかわせるように、敵もこちらのミサイルをECMで妨害する。敵機のまわりに黒いもやもやが出ているのは敵がECMを使っている。この場合はまず当たらない。

ミサイルは残りの数が奇数の時は右翼から、偶数なら左翼から発射される。

マニュアルモードでミサイルを発射し、ミサイルが飛行中に兵器を20ミリ・バルカン砲に変えると、ミサイルは敵機ではなく20ミリ・バルカン砲の照準に向かって飛んでいってしまう。

(これは本物のF-16でもそうなっている)

特別なレベル

レベル5は夜間戦闘だから20ミリ弾がよく見えない。命中する時の音で確かめられる。

レベル7は雲の中の戦闘で視界は短いから敵機の後方につくと敵機が見えるようになる。

☆スコア☆

敵機を撃墜すれば得点になるが、20ミリ弾を当てても得点になる。

また、残りミサイルも得点になる。

被弾して撃墜されても無事脱出できれば16点になる。

20ミリ弾の残り弾丸は脱出した場合には貢えない。

スコア表

得点方法	ポイント
敵機に弾をあてる	7 ポイント
ミサイルをあてる	40 ポイント
残りミサイル1発ごと	10 ポイント
残り弾丸1発ごと	1/10 ポイント
墜落前に脱出	16 ポイント

☆空中戦に勝つには☆

空中戦のことを「ドッグファイト」と呼びますが、これは、大のケンカでお互いの尻尾を追い回す様子が、戦闘機の格闘戦と似ているからです。

戦闘機は後ろに武器を持っていないので、後方からの攻撃には逃げるしかありません。このため、敵機と出合うと相手の後ろに回り込むために旋回をしますが、機体が小型軽量の方が旋回半径が小さくて済むため、だんぜん有利になります。

F-16は小型軽量なので旋回性能も良く、格闘戦は世界最強と言えるでしょう。

このゲームに勝つには、

- レーダーで敵を早く見つけること。
- 敵との距離に注意して、弾のムダ使いはしないこと。
- 燃料の残量に注意しよう。
- 計器やレーダーの読み方を早く覚えること。

このゲームは、他のゲームより操作するレバーやボタンが多いので、早く覚えて慣れることです。

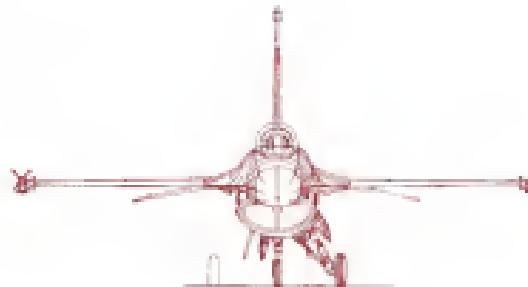
このゲームは、実際の空中戦をシミュレーション・ゲームにしたもので、一般的のゲームと違い、勝手の違うことが多いと思います。これは、シミュレーション・ゲームの特徴です。

実際の空中戦でも、思いがけないことが起きますが、このゲームでも思いがけないことが起きることがあります。このように、ジレッタイ気持になるのがシミュレーションゲームです。

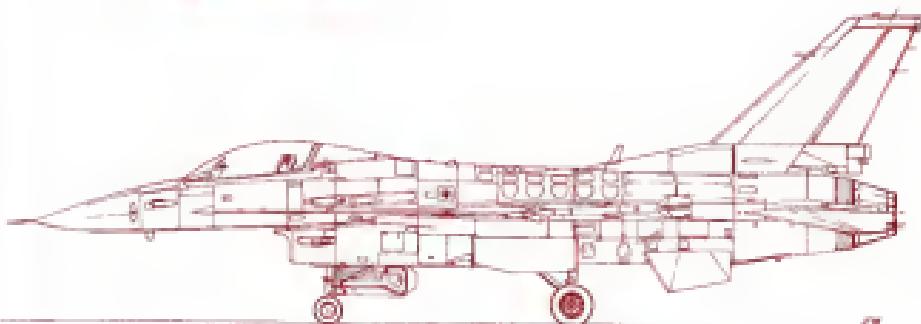
GD F-16Cファイティングファルコン

GENERAL DYNAMICS F-16 FIGHTING FALCON

F-16C 正面図



F-16C 側面図(左側面)

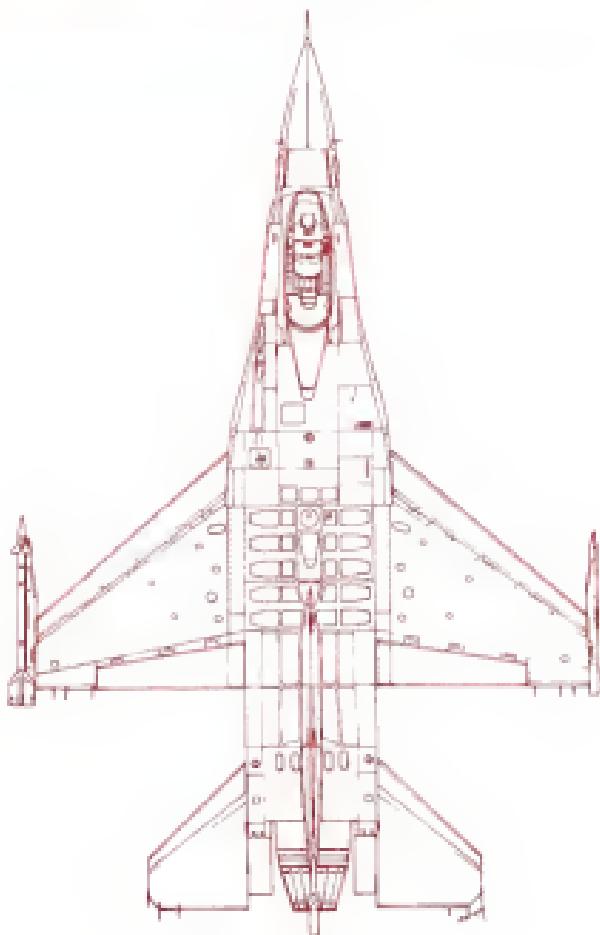


「航空ファン」提供

GDF-16Cファイティングファルコン

GENERAL DYNAMICS F-16C FIGHTING FALCON

F-16C 平面図(上面)



「航空ファン」提供

☆F-16 ファイティング ファルコンのデータ☆

ジェネラルダイナミックス社製 小型軽量戦闘機

1973年 YF-16が完成(F-16の原型機)

1976年 F-16A #1が空軍に納入された。

1978年 F-16Aの量産機完成

以後、F-16B、F-16C、F-16/79、F-16AFTI、その他、特

殊なF-16E(XL)などがある。

使用国はヨーロッパ各国、トルコ、イスラエル、ギリシャ、パキスタン、エジプト、韓国などで採用され、自由陣営の主力戦闘機になりつつある。現在の戦闘機で格闘戦を行えば世界最強を誇るであろう。米空軍のアクロバットチーム「サンダーバード」に使用されたことから、操縦性の良いことは証明されている。

F-16C主要データ

全幅 9.45 m

全幅(ミサイル搭載時) 10.00 m

全長 15.03 m

全高 5.09 m

翼面積(全面) 27.87 m²

最大重量 14,970kg

エンジン ブラットアンドホイットニーP&W F-100-PW-100

推力 14,400kg

最大速度 マッハ2.2

上昇率 12,800 m / 分

最大高度 18,000 m

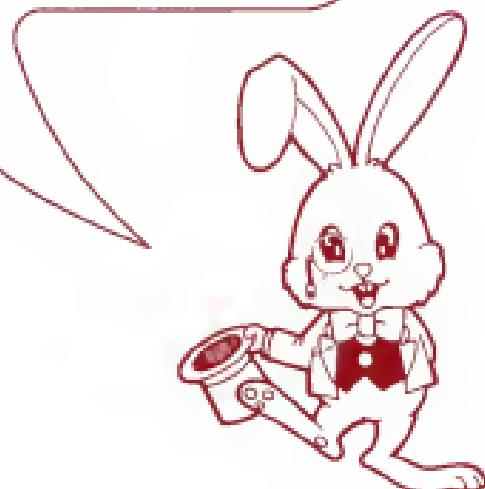
航続距離 3,400km

兵器 固定武装 M-61 20ミリ・バルカン砲

AIM-9ミサイル その他AIM-7、地対空装備あり。

☆アソビン教授からのアドバイス☆

- 操縦感覚を身につけよう。
水平線で自分の姿勢を確かめる。
- ミサイルの発射タイミングが大切。
ミサイルの無駄使いに気をつけろ。
- ECMを忘れずに。
一撃されると終わりだよ。
- あんまり、グルグル回って目を
回さないでね！



☆セガマイカード MARKⅢからのお願い☆

このカードは、ホームテレビゲーム SEGA
MARKⅢ専用です。

—正しくお使いいただくために—

ぬらさない！

曲げない！



強いショック
はダメ！

直射日光、

大きい！



キズつけない！

高い温度に

近づけない！



シンナーや
ベンジンもダメ！

※カードには、何も張りつけないでください。

○ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。

○汚れたら、石けん液で温められた柔らかい布で軽くふいてください。

○使用後は、ケースに入れてください。

このカードは、SEGA MARKⅢ専用です。

實物や銀行カードとしては、使用できませんよ！

スコアブック
☆SCOREBOOK☆

名前 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

名前 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

名前 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

名前 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

スコアブック
★ SCOREBOOK ★

名前 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

名前 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

名前 NAME					
日付 DATE					
スコア SCORE					

“カードホルダー”プレゼントのお知らせ!!

セガ マイカード応募券を4枚集めて、次のように、官製はがきに張って送ってください。

かんせい は おく
（はがきの裏）

ステキなカードホルダーがもらえます。

あなたの

（はがきの裏）

年令 氏名 住所

年
職業

40

SEGA SEGA SEGA SEGA

マイカード マイカード マイカード マイカード

（はがきの表）

144-□□

東京都大田区羽田1-2-12

勝セガ・エンタープライゼス

消費者サービス課

カードホルダー

プレゼント係

□□□□

セガマイカード応募券

SCORE

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12

電話 03 (748) 7435 (代表)

お問い合わせ: TOY事業部

消費者サービス課

電話 03 (742) 7068 (直通)